THE MATRIX

Matrix

ya da içsel bir yolculuk hikayesi

Zehra Âzâde SOYSAL

Matrix sadece bir film değil, aynı zamanda doğu mistisizmiyle yoğurulmuş Batı felsefe, teoloji ve edebiyatının bir gövde gösterisi; uzak doğu dövüş sanatları ve silahlı kovalamacalarla çeşnilendirilmiş görselliğiyle gözümüze, edebî ve felsefî boyutuyla zihnimize hitap eden "Zekeriya Sofrası" misali bir ziyafet. Bence Matrixc'i bu kadar ilgi çekici yapan, birçok farklı perspektiften -sinematografik, edebî, felsefî, dinî vs.- değerlendirilmeye müsait oluşu. Ben Matrix'i bir tekst olarak ele aldım ve satır aralarını okuyarak edebi ve felsefî yönlerden ne anlamlar taşıyabileceğine dair önermeler çıkarmaya çalıştım.Matrix, derinliğini kullanılan sinema tekniklerinden ziyade edebî tenkitlere borçlu. Maalesef Türkçe karşılığı olmayan tekniklerin başında edebiyat ve eleştiri literatürüne ünlü ingiliz şairi T.S. Eliot tarafından kazandırılan "Objective Correlative" geliyor. Bu teknikle yazar, (burada senarist ve yönetmen oluyor) okuyucuda (izleyicide) oluşmasını arzu ettiği belli duygu, düşünce veya çağrışımların uyanmasını, o duygu, düşünce ya da çağrışımı doğrudan doğruya beyan etmeden bir takım nesneler, durum veya olaylar zinciri kullanarak sağlamaya çalışır. Kullanılan diğer bir teknik de "Allusion" yani dolaylı yoldan yapılan atıflar, göndermeler. Her iki tekniğin de hedefi kolektif bilinçaltına yani ortak tarihî, sosyolojik ve kültürel geçmişe sahip kitlelerdir. Dolayısıyla Matrix’te yapılan atıfları / göndermeleri anlamak için Batı edebiyatı, felsefesi, mitoloji ve teolojisi ve hatta doğu mistisizmi hakkında yeterince malumat sahibi olmak gerekiyor. (Tabii ki bunlar benim tezlerim, isteyen pekâlâ islâm Tasavvufuna veya başka kıstaslara göre de yorumlayabilir.)

Yapılan göndermelere gelecek olursak; ilk olarak filmdeki bazı isimlerin içerdiği anlamlar üzerinde durmak gerekir: Filme adını veren Matrix'in sözlük anlamı; bir düzlem üzerinde sıralanmış bir dizi sayı, figür veya işarettir. Filmde Matrix'in bilgisayar ekranındaki görünüşü de sözlük anlamına uygun olarak kurgulanmış, insan zihinlerinin tutsak alınıp köleleştirildiği sanal dünyaya Latince rahim anlamına gelen Matrix adının verilmesi yerinde olmuş, çünkü insanın kendini en güvenli ve rahat hissetiği ortam içinde sürekli uyuyup dış dünyanın gerçeklerinden soyutlandığı tek mekân rahimdir. Filmde ise insanlar sun'î bir rahim olan tüplerin içinde yetiştirilmekte ve bu insanlardan yapay zekâ için enerji elde edilmektedir. Gördüğü rüyayı kâhinlere yorumlatmak istemesiyle Tevrat'a konu olan Babil kralı Nabukadnezar, filmde düşsel/sanal dünyaya karşı verilen savaşın mobil kalesine, bir hoverkrafta ismini vermiş. Hoverkraftın modelinin numarası olan Mark 3 no: 11 ise İncil'in Markus bölümünün 3. babının 11. mısraına tekabül ediyor. (Mark 3:11): "Murdar ruhlar onu gördükleri zaman önünde yere kapandılar ve sen Allah'ın oğlusun diyerek haykırdılar." Zion incil'de dünyanın yok edilmesinden sonra Allah'ın iyi kullan için kuracağı krallık olarak geçiyor. Filmde ise zaten mahvedilmiş dünyada Matrix'ten kurtarılan insanların yaşayacağı tek şehir, insanlığın kurtuluşunu sağlayacak kişiyi bulmaya kendini adayan ve potansiyel Mesihi düş dünyasından uyandırıp gerçekler dünyasına davet eden karaktere Yunan mitolojisinde uyku tanrısı Hipnos'un oğlu olan Morpheus ismi verilmiş. Hristiyan teolojisinde Baba-Oğul-Kutsal Ruh'tan oluşan Teslis yani Trinity filmde Asi-Zevce-Koruyucu şeklinde bir kadın kimliğiyle karşımıza çıkıyor. Filmde Morpheus'un Baba, Neo'nun Oğul, Trinity'nin de Kutsal Ruh olduğu bir teslisin varlığından da sözedilebilir. Cypher, Şeytanın isimlerinden Lucifer'e, bir gönderme. Âdem'in kendisinden üstün olmasını kabullenemeyerek isyan eden şeytan gibi Cypher da Neo'nun seçilmiş kişi olma olasılığını kabul etmeyip karşı safa geçiyor (John Milton'ın Kayıp Cennetinde Şeytan kendini oğul İsa'ya hatta Tanrı'ya üstün gördüğü için isyan eder). Morpheus ve Neo'ya ihanet etmesi göz önünde bulundurulursa, Cypher'ın İsa'ya ihanet eden havari Judas'ı temsil ettiği de söylenebilir. Öte yandan Cypher sıfır, hiç, önemsiz kimse veya şey ve şifre gibi anlamlan olan "Cipher" kelimesinin bozulmuş

hâli de olabilir. Thomas Anderson ismi gördüklerinin dışında herşeyden kuşkulanan İsa'nın havarilerinden St. Thomas'a gönderme yapıyor. Ayrıca Anderson insanoğlu anlamına gelen ve İsa için kullanılan bir tabir. Thomas'ın bilgisayarla ilgili illegal, korsan işler yaparken kullandığı ismi Neo, basit bir oyun olan anagram ile yani harflerin yer değişimiyle One'a dönüşüyor. The One" Hristiyan teolojisinde "seçilmiş kul" manasına gelmekte. Nitekim Neo kendisini tanıyıp keşfettikten sonra bir mesih haline geliyor. Sonsuz anlamına gelen "Eon" ise Neo'nun diğer anagramı. Edebî eserlere yapılan göndermeleri filmi kare kare inceleyip satır aralarını okuyarak anlamak mümkün. Bu inceleme film karelerinin kronolojik sıralaması gözetilmeden rastgele bir sıralamayla yapılmıştır.

Kontrolsüz sanayileşme, dengesiz kapitalist yayılım, I. ve II. Dünya Savaşları ve hızlı teknolojik gelişim edebiyatta anti-ütopik/distopik gelecek kurgulan şeklinde yeni bir janrın oluşmasına neden olmuştur. Matrix'in de görsel bir anti-ütopya olduğu söylenebilir. Anti-ütopik dünya düzeni konusunun işlendiği en iyi ve en ünlü örneklerden biri olan George Orwell'in 1984'ünde olduğu gibi Matrix'te de insanların hayatının görünmez bir iarede tarafından denetlenip yönlendirilmesi, kökleştirilmesi söz konusu. 1984'te "Big Brother" (Büyük Ağabey) adıyla zihinlerde somutlaşan bu irade, Matrix’te insanların kendi elleriyle yarattığı ama kontrollerinden çıkan siberteknoloji halinde ortaya çıkıyor. 1984'te insanlar ekranlar (screens) muhbirler ve düşünce polisleriyle denetim altına alınırlarken, Matrix'te durum daha vahim, çünkü insanlar zaten zihnen ekranın içindeler, yani hayatları sanal ortamda farkettirilmeden manipüle ediliyor. Aynca 1984 'ün düşünce polislerinden de beter sanal ortamın sağladığı ultra-doğaüstü güce sahip ajanlar da söz konusu. 1984'te rejim karşıtı Winston Smith'in sorgulandığı o ünlü 101 nolu odaya benzer bir yerde yine potansiyel asi Neo'nun sorgulanması da ayrı bir paralellik. Neo'nun apartman daire numarasının da 101 olması böyle bir gönderme olasılığını güçlendirir nitelikte. Cypher'ın Ajan Smith'le pazarlık yaptığı sahnede "bilgisizlik mutluluktur" demesi 1984'teki "bilgisizlik kuvvettir" sloganını hatırlatıyor.

Görünmeyen, ne olduğu bilinmeyen iktidar teması 1984'te olduğu kadar Kafka'nın Şato ve Dava romanlarında da işlenir. Matrix'te "gerçeğin çölü" (desert of the real) şeklinde takdim edilen çorak topraklar WasteLand'de hayat yerine ölüm veren topraklar olarak sunuluyor. Eliot çizdiği anti-ütopik dünya portresinde gerçeğin bir avuç dolusu toz ve gölgeden ibaret olduğunu; gölgenin de ilüzyondan başka birşey olmadığını ifade eder. Matrix'te ise bilgisayar ortamında yaratılan sanal dünyanın gerisinde gerçeğin kasvetli çölü uzanmaktadır. Neo'nun ajanlara karşı mücadeleye hazırlandığı eğitim programında günlük iş koşuşturmasındaki insanların gösterildiği sahne (kırmızılı kadının da yer aldığı sahne) işyerlerine yetişme çabasıyla soluk soluğa, birbirlerinin yüzüne bakmadan, gözleri kendi ayaklarına kilitlenmiş şekilde koşuşturan insanların betimlendiği WasteLand'in "Unreal City" (Gerçekdışı Şehir) adlı bölümüyle benzerlik taşımakta. Matix'te de Çorak Ülke'de de sistem içinde kendilerine biçilen role kanalize olarak robotlaşan, hem kendilerine, hem birbirlerine, hem de gerçeklere karşı yabancılaşan bireylere atıfta bulunulmaktadır.

Neo'nun bilgisayarından gelen mesajla uyandırıldığı bölüm aslında filmin özeti gibidir. Bu bölümde Neo'nun bir hacker olduğunu, birşeylerin ters gittiğini hissettiğini ve bunu araştırdığını, özellikle Morpheus adlı anarşistin yaptıklarıyla ilgili haberleri internetten takip ettiğini öğreniriz. Aslında Neo'nun bilgisayar sistemini ele geçirdiğini düşünmesi ironik bir durum ortaya çıkarıyor. Çünkü O, bilgisayarlara hükmettiğini zannederken, Matrix denen bilgisayar tabanlı bir sanal dünyada hayatına hükmedildiğinin farkında değildir. (irony of situation/karakterin içinde bulunduğu durumun farkında olmaması). Bilgisayar başında uyuyakalan Neo'ya filmin anahtar kelimelerinden "Uyan" mesajı gelir, sonra da gerçek yüzüne vurulur, yani Matrix'in ona sahip olduğu... Derken kapı çalınır ve Neo gelen müşterilerine kapı açmakla kalmaz, aynı zamanda kendi algı kapılarından ilki de açılır. Neo'nun müşterileriyle arasında geçen konuşma filmin devamında neler olacağına dair ipuçlarıyla doludur (İngilizce tabiriyle bu kısım filmin foreshadwing'i). Meselâ Choi, Neo'ya "kurtarıcımsın" diyerek onun filmin ilerisinde mesih pozisyonuna yükseleceğinin işaretini verir. Yakalanması halinde Neo'yu ele vermeyeceğini

kastederek söylediği "Bu asla olmadı. Sen yoksun" sözleri de Neo'nun sanal dünyadaki fizikî/bedeni yokluğunu vurgulamakta. Choi Neo'yu dans kulübüne davet ederken onun fişten çekilmeye (unplug) ihtiyacı olduğunu söyleyerek yine tiyo verir; çünkü Choi Neo'nun uçmaya, rahatlamaya olan gereksinimi kastederken aslında onun ileride kelimenin tam manasıyla zihnini Matrix'e bedenini ise sun'î rahime bağlayan fişlerden çekileceğini haber vermiş olur. Filmin çıkış noktası -edebî tabirle filmin temel çelişkisi (main conflict'i)- olan düş ile gerçek arasındaki ayrım da ilk kez bu konuşma esnasında olur. Neo müşterisine "uyanıkken rüya görüp görmediğinden emin olamadığını hissettin mi hiç?" diye sorar. Choi ise bu hissi meskalin olarak tanımlayarak içinde bulundukları ironik durumu vurgular (yine bir irony of sitııation), çünkü zaten bütün hayatları bir halisinasyondan ibarettir ve bunun nedeni kesinlikle meskalin değildir. Aldous Huxley'in yerlilerin meskalin alıp düş ile gerçek arasındaki sınırı aşmalarım bizzat kendisi de tecrübe ederek anlattığı Algı Kapıları isimli eserine ilk defa bu sırada göndermeler yapılıyor. Kapı simgesi bundan sonra birkaç defa kullanılıyor. Meselâ Morpheus Neo'ya iki kez şöyle der: "Ben yalnızca sana kapıyı gösterebilirim ama kapıdan kendin geçmek zorundasın", insanların doğal yollardan doğmayıp sun'î bir şekilde yetiştirilmesi fikri de Huxley'in Yeni Dünya'sında insanların laboratuvarlarda üretilmesinden alınmış gibi. Yine filmin bu bölümünde bilgisayardan gelen "beyaz tavşanı takip et!" direktifi ile Alice Harikalar Diyarında'ya göndermeler yapılmaya başlar. Neo kapısına gelen müşterilerinden birinin -DuJour'un- omuzunda gördüğü beyaz tavşanın peşine takılarak gerçeklere açılan bir deliğin içine atlamış olur. Filmde yapılan en bariz gönderme de bu zaten. Morpheus Neo ile tanıştığında Neo'nun içinde bulunduğu durumun psikanalizini de Alice in Wonderland benzetmesiyle yapar. Morpheus: -Gerçek olduğundan emin olduğun bir rüya gördün mü hiç Neo? Ya o rüyadan hiç uyanamazsan ne olur? O zaman gerçek ve düş dünyalarının arasındaki farkı nasıl anlarsın? Bu retotik sorular Jorge Lo-uis Borges'in Olağanüstü Masallar adlı kitabında anlattığı bin menkıbeyi çağrıştırmakta: Çinli bir bilge rüyasında kelebek olduğunu görür, ama uyandıktan sonra rüyasında kelebek olan bir adam mı, yoksa kendini adam olarak düşleyen bir kelebek mi olduğundan emin

olamaz. Filmde ise herkes birbirinin rüyasında yaşamaktadır, çünkü Matrix kollektif bir rüyadan başka bir şey değildir. Ajanlar onu yakalamaya geldikleri zaman Neo'nun çalıştığı ofis birden labirente, Neo ise kendi yaptığı labirente tutsak edilen mitolojik kahraman Dedalus'a dönüşür. Labirentten kaçarken babasının sözünden çıkıp güneşe çok yaklaşan İcarus'un balmumundan kanatlarının erimesiyle denize düşüp olması gibi Neo da Morpheus'un verdiği direktifleri tam olarak yerine getiremediğinden labirentten kurtulamaz ve ajanların eline geçer.

Neo ile Kâhin arasında geçen konuşma da ipuçları içermektedir. Kâhin Neo'ya "O" olduğunu üstü kapalı bir şekilde söyler: Konuşmaları sırasında Kâhin Neo'ya "beklediğimden daha sevimlisin, kuşkusuz o (Trinity) senden hoşlanıyor" der. Neo ise "kim?" diye sorarak Trinity'nin ona âşık olduğunun farkında olmadığını gösterir. Daha önce Trinity'nin seçilmiş kişiye âşık olacağı kehanetinde bulunan Kâhin'in Neo'nun "O" olduğunu bildiği de ortadadır. Kâhin Neo'ya "O" olup olmadığı konusunda ne düşündüğünü sorar; Neo ise bilmediğini söyler.Bunun üzerine Kâhin Latince "kendini bil" yazan levhayı göstererek ve "O" olmanın âşık olmak gibi bir şey olduğunu bunu içten içe, baştan ayağa bilebileceğini belirterek Neo'nun henüz kendisini tanımadığını ve ancak kendini tanıyıp keşfettikten sonra "O" olabileceğini ima etmiş olur. Kâhin Neo'nun bir şey (“O” olduğuna kendisini ikna edebilecek birşey, bir kanıt) beklediğini söyler. Burada Samuel Beckett'in Godot'yu Beklerken (\Vaiting for Godot) adlı oyununa gönderme yapıldığı iddia edilebilir. Neo da içinde bulunduğu çıkmazdan kurtulmak için ilâhî birşey beklemektedir sanki. Godot'yu Beklerken'de Godot tanrıdır ve asla gelmez, ama filmde Godot teslisin bir parçasını, kutsal ruhu temsil eden Trinity'dir ve filmin sonunda gelip Neo'yu ölümden kurtarmakla kalmaz, ayrıca "O" olduğunun ayrımına varmasını, algı kapılarının sonuna kadar açılmasını sağlar. Burada Trinity, dramada olayın dışındaki bir gücün bütün güçlükleri çözmesi, kahramanı çıkmazdan kurtarması demek olan "deus ex machina" görevi görüyor. Böylelikle Hristiyan teolojisindeki İsa'nın yeniden dirilerek (rection) insanlığı kurtarmaya geleceği (second coming) inancına paralellik çizilmiş ve Kâhin'in

Neo'nun "belki diğer hayatında" One olabileceği kehaneti de doğrulanmış olmakta. Morpheus yakalandıktan sonra Ajan Smith ile aralarında geçen, daha çok Ajan Smith'in monologu şeklindeki konuşma Darwin'in ünlü eseri Origin of Specise / Türlerin Kökeni'nde savunduğu çevresine en uyumlu olan türlerin varlıklarım devam ettirebileceğine dair teorisi (survival of the fittest)'ni çürütür nitelikte. Ajan Smith'e göre insanlar memeli değillerdir, çünkü diğer memeliler gibi belirli bir habitatları yoktur ve doğayla uyum sağlamak yerine sürekli çevre değiştirip kaynak tüketirler ve bu yolla varlıklarını sürdürürler. Yine bu konuşmasında Ajan Smith insanların bir tür veba, kanser, virüs olduklarını belirterek Yahudileri yok edilmesi gereken haşere olarak gören hatta bunun için kimyasal zehirli gazlar üreten Nazi zihniyetini çağrıştırıyor. Neo kırmızı hapı aldıktan sonra Cypher'in ona "kemerlerini bağla Dorothy, çünkü Kansas arkanda kalacak" dediği sahnede Wizard of Oz/Oz Büyücüsü'ne ilk gönderme yapılıyor. Daha sonra filmin sonlarına doğru, ajanlarla Neo arasındaki kovalamaca sırasında tekrar gönderme yapılıyor. Fantastik, düşsel bir dünyaya gelen küçük kızın Öz Büyücüsü'nden yegâne isteği evine, gerçekler dünyasına dönmektir. Aynı şekilde Neo da telefonla bağlantı kurduğu Tank'e "Bay Büyücü" (Mr. Wizard) diye seslenerek onu sanal ortamdan kurtarmasını ister. Filmi janr bakımından tekno-modern bir destan olarak nitelendirebiliriz, çünkü epik geleneğin birçok özelliğini taşımakta. Filmde hemen her destanın demirbaş karakterlerinden bilge kişiyi Morpheus, kâhini orta yaşlı bir bayan, kahramanı ise Neo temsil ediyor. Her destanda olduğu gibi filmde de yaşadığı olaylar ve tecrübeler sonucu şahsiyeti gelişen kahraman birşeylerin ayrımına varıyor (anagnorisis), çoğunluğun menfaati için kendini feda edip doğaüstü güçlere karşı savaşıyor. Destanlarda olaylar engin bir coğrafyada geçer ve bu şekilde evrensel bir kimliğe bürünür.Filmde de olayların geçtiği yer spesifık değil, böylelikle anlatılan sadece bir ulusun değil tüm insanlığın başına gelenler olarak yansıtılmış. Destanların temel motiflerinden "arayış" (quest) teması filmde gerçeği ve kendini arayış şeklinde işleniyor. Destanlarda görülen yolculuk (journey) motifi ise filmde reel ile sanal dünyalar arasında gidip gelme biçiminde kullanılmış. Homeros'un Odysseia'sında yapılan yolculuklar aslında kahramanın iç dünyasına doğru yapılır ve bu yolculuklar ile yaşanan

her olayın neticesinde kahraman biraz daha kendini keşfeder. Aynı şekilde filmin de içsel bir yolculuk hikayesi olduğu söylenilebilir. Filmin işlediği temalarsa muhtelif. Temalar genel olarak Neo'nun çevresinde gelişen olaylar ekseninde veriliyor. Software firmasında çalışan Thomas Anderson, insanların kendilerine ve çevrelerine karşı yabancılaşması (alienation) ve gerçeklere karşı körleşmesi temalarının somutlaşmış hali. Nitekim Neo'nun yeniden doğduktan sonra Morpheus'a gözlerinin neden acıdığını sorması ve Morpheus'un ona gözlerini daha önce hiç kullanmadığını söylemesi bunu gösteriyor. Neo'nun eğitiminden filmin final sahnelerine kadar geçen bölüm boyunca Sokrat'ın "Kendini Bil!" (Know Thyself!) deyişiyle belirtilen, kişinin kendisini keşfi ve ne olduğunun farkına varması (realization) temaları işleniyor. Neo'nun insanlığı kurtarma misyonu da ayrı bir tema. İnsanların ulaştıkları teknolojik seviyenin verdiği gururla sarhoş oldukları bir anda başlarına gelenler ise mitolojik ve dinî hikâyelerin temel temalarından olan tufan temasından başka birşey değil. Varolan otoriteye karşı başkaldırma, anarşi teması da filmin bütününde işleniyor. Neo'nun kırmızı hapı aldıktan sonra kaşsız,saçsız dev bir bebek görünümü ve saflığında bir tüpten doğması ve sulara batıp çıkarak bir nevi vaftiz töreninden geçmesi ise ruhun geçmişteki günahlarından arınması, rejenerasyon ve yeniden doğum gibi temaları veriyor. Aslında bu yeniden doğum sadece zihnin bedene dönüşü şeklinde, çünkü kurtarılmış insanlar yani Zion ve Nebuchadnezzar'da yaşayan insanlar haricindeki bütün diğerleri gibi Neo da varolduğu günden beri zaten o tüpün içindedir; bedeni yapay zekânın enerji elde etmesi için bir pil vazifesi görmekte, zihni ise yapay zekanın düzenlediği sanal dünya programındadır.Kırmızı hap sayesinde Neo'nun zihni bedenine geri döner yani, sun'î rahimdeki uykusundan uyanır. Uyanma (awakening) kendi başına filmin temel temalarından birisi. Filmin anahtar kelimeleri uyan! (wake up) ve ayağa kalk! (get up!) ile doğrudan; Neo ile Kâhin konuşurlarken çalan Duke Ellington'a ait “I’m beginning to see the ligth" (Işığı görmeye başlıyorum) adlı parçayla dolaylı olarak belirtilen uyanma teması aydınlanma, gafletten uyanma, yakaza (açık gözle düş görme) halinden kurtulma, kalp gözünün açılması şeklinde açıklayabileceğimiz bir tema. Seçim yapma teması ise yine film boyunca işlenen temalardan. Neo'nun

kapısına gelen müşterilerinin adları Choi ve Dujour Fransızca "günün seçimi" demek. Neo film boyunca seçim yapmak zorunda kalıyor: Patronu Mr. Rhineheart Neo'ya seçim yapma zamanının geldiğini söyler. Ajanlar onu yakalamaya geldiklerinde Neo ya Morpheus'un söylediği yolu ya da diğer çıkışı kullanmak zorundadır. Sorgusu sırasında ajanlar Neo'ya iki seçenek sunarlar; ya ajanların yararına çalışacak veya işlediği suçların cezasını çekecektir. Neo arabayla Morpheus'a götürülürken Switch "ya bizim yolumuz ya da otoyol!" diyerek başka bir seçim sunar. Kırmızı hap-mavi hap seçimi ise Neo'nun hayatında dönüm noktası (reversal of fortune/turning point) olur. Eğitimi sırasında Morpheus Neo'ya "bizden biri değilsen onlardan birisindir" diyerek yeni bir seçim sunar. Kâhine gittiğinde Neo kendi hayatı ile Morpheus'unki arasında bir seçim yapmak zorunda olduğunu öğrenir. Neo metroda ajanın ölmediğini gördüğünde Cypher'ın tavsiye ettiği gibi kaçmak yerine mücadeleyi seçer.

Filmin verdiği mesajlar kişiden kişiye farklı algılanabilir ama genel olarak bir mesajın varlığından sözedilebilir: Morpheus Neo'ya Matrix'in hakikatlere karşı gözlerimizi körleştiren bir dünya olduğunu söyler. Hakikat ise herkesin koklanamayan, tadılamayan veya dokunulamayan bir hücreye, yani zihinlerinin hapsedildiği bir hücreye doğduklarıdır. Gerçekten de hepimiz zihinlerimizi önyargılar, batıl inançlar, korkular, kuşkular, yersiz prensipler, kısıtlayıcı toplumsal kurallar ve bunun gibi fazla dünyevî olan kavramlarla oluşturulmuş bir hücreye hapsederiz; dünyevî şeyler bizi gerçeklere karşı körleştirir, algı kapılarımız kapanır, ingiliz şair William Blake'e göre de "algı kapılarımız açılsa herşeyi olduğu gibi görebilirdik". Nietzsche'nin dediği gibi her insan eşi olmayan biricik mucizedir, yani her insan ayrı bir Neo'dur. İnanılmaz olana inanarak, kendimizi keşfederek, içimizdeki O'nu {Neo'yu bularak, algı kapılarımızı açarak zihnimizi bu hücreden kurtarıp serbest bırakmamız mümkün olabilir.

Filmi edebî yönden ilginç yapan aşina olduğumuz şeyleri bigane (alışılmadık, garip) hale getirmesi, ters-yüz etmesi (defamiliarization). Örneğin, Alice Harikalar Diyarında'da kahraman Alice'tir yani bir kız çocuğudur. Filmde ise genç bir erkek haline

çevirilmiş. Kutsal Ruh, Baba ve Oğul'dan oluşan ve eril bir kimlik taşıyan Teslis, Trinity, bir bayan olarak vücuda geçirilmiş. Öz Büyücüsü'nün Dorothy'si de Neo tarafından temsil ediliyor. Smith ismi 1984'te kitabın kahramanı, sistem mağduruna verilirken; filmde sistemin devamını, yürümesini sağlayan ajana verilmiş. Filmin finalinde ise Neo uyuyan güzele dönüşürken, Trinity de ona hayat öpücüğü veren prens haline gelmiş.

Matrix çağrıştırdığı felsefî akımlar bakımından da oldukça zengin bir menüye sahip. Filmin Platon'un idealar Kuramı'nı ters-yüz ettiği görülüyor. Platon'a göre bizler duyularla algılanan fenomenler dünyasında yaşarız ve bu dünyadaki herşey idealar dünyasındaki gerçek ve mükemmel olanın kötü bir taklidi, yansımasından başka bir şey değildir. Diğer bir deyişle fenomenler dünyası Matrix gibi bir çeşit sanal dünyadır. Ancak, Platon'un kuramında herşeyin mükemmel aslı idealar dünyasındadır ve duyular/fenomenler dünyasındakiler bayağı yansımalar, taklitlerdir. Buna karşılık Matrix’te gerçekler dünyası kasvetli, ürkütücü ve acılı; sanal dünya ise göz boyayıcıdır. Yine Platonit felsefeye göre idealar dünyasını ancak aklımız yoluyla kavrayabiliriz, Matrix'e ise Morpheus ve ekibi beyinlerinden fişlenerek akıl yoluyla sanal olana, "matrix"e ulaşırlar.

Matrix'te Platon'un hocası Sokrat'a da doğrudan bir gönderme yapılıyor. Neo'nun seçilmiş kişi olup olmadığını öğrenmek için gittiği kâhinin mutfak kapısında yazılı "kendini bil” ibaresi Sokrat öğretisinin özü, filmin de dayandığı temellerden birisi. Sokrat'a göre bilgide önemli olan evreni bilmek değil, kendimizi bilmek tanımak ve bu yolla erdemli olmaktır. Filmde Sokratik Diyalektik'in de kullanıldığı söylenilebilir. Morpheus Neo'ya sürekli retorik sorular sorarak onun zihnini serbest bırakmasını, algı kapılarının açılmasını sağlamaya çalışır:

- Kadere inanır mısın Neo?

- Gerçek olduğundundan emin olduğun bir rüya gördün mü hiç Neo? Ya o rüyadan hiç uyanamazsan ne olur? O zaman gerçek ve düş dünyalarının arasındaki farkı nasıl anlarsın?

- Gerçek nedir? Gerçeği nasıl tanımlarsın?

- Seni yenmeyi başardım? Burada (bilgisayar programında) senden güçlü veya hızlı olmamın kaslarımla bir ilgisi olduğuna inanıyor musun? Şu an soluduğunun hava olduğunu mu zannediyorsun?

Neo-platonist felsefede doğruyu, gerçeği bulma, kişinin dünyevi uykusundan uyanıp vecd ile üst bir bilince (superconsciousness) varmasıyla mümkündür. Bu ruhun yukarıya, Bir'e yükselişidir. Neo'nun filmin sonunda üstbilince erişip havaya yükselmesi hem Neo-platonist felsefedeki hem de hristiyan öğretisindeki ruhun yükselmesi (ascending) olarak yorumlanabilir.

Birbiriyle çelişen ve uyumlu olan birçok ayrı görüşten oluşan eski Hint felsefesinin temelinde ilimde verilmeye çalışılan mesaj yatar: Kendimiz ve çevremizdekiler hakkında bildiklerimiz yanlış veya yetersizdir. Bunu aşabilmemiz için ya aldatıcı yanların büyük gücünden (maya) kurtulmamız, ya da dış görünüşlerin arkasındaki büyük tanrısal oyunu farkederek bu oyunun içine dalmamız gerekir. Thomas Matrix'te yaşarken diğer insanların da, kendisinin de köle olarak doğduklarından habersizdir. Neo gerçek dünyaya gelip, kendisini tanımaya başlayarak ve zihnini korku, kuşku ve inançsızlıktan kurtarıp serbest bırakarak bilgi zanettiği yanlışları aşar. Sanal olanın gerisindeki gerçekliği kavrayarak Matrix denen büyük tanrısal oyunun içine beyninden fişlenip zihin yoluyla girer. Sahip olunan bilgilerin doğruluğundan, duyularla algılanan varlıkların gerçekliğinden kuşku duyma septik felsefenin temelidir. Mouse, yenilen yiyeceklerin tadının doğruluk ve kesinliğinden tat alma duyusunu kullanmakla emin olunamayacağını belirterek septik bir tavır sergiler.Kuşguyu amaç değil araç olarak kullanmasıyla Septik’lerden ayrılan Descartes, düşünce yoluyla kendisine yönelip kendi gerçekliğini kanıksayarak Kartezyen felsefesinin özü haline gelen “düşünüyorum, öyleyse varım” sonucuna varmıştı. Neo’yu rahatsız eden, uykularını kaçıran, yalnızlığa iten ve gecelerini bilgisayarının başında geçirmesine sebep olan, beyindeki bir kıymık gibi onu delirten de gerçeklikten duyduğu kuşkudur ve düşünce vasıtasıyla çıktığı içsel yolculuk neticesinde kendi gerçekliğine ulaşır.

Filmde Sokrat'ın öğrencilerinin oluşturduğu bir felsefî akımın, Kyniklerin (Kelbiler) etkileri de görülüyor. Kynikler de kendini bilmenin bir erdem ve elde edilebilecek en doğru bilgi olduğuna inanırlar. Ayrıca Kynikler gerçek mutluluğu kişinin içindeki bağımsızlık ve özgürlük isteğinde aramak gerektiğini savunurlar. Filmin baş karakterlerini Matrix'e karşımaya itenin bu istek olduğunu söyleyebiliriz. Ferdlerin mutlak özgürlüğünü yerleşmiş iktidarın / otoritenin ortadan kaldırılmasıyla elde edebileceğini savunan Anarşist ideoloji filmin çıkış noktalarından birisi. Neo henüz kurtarılmadan önce bilgisayarla ilgili kuralları ihlal ederek anarşist yanını sergiler. Matrix'in kurallarının nasıl alt-üst edileceğini ve kırılacağını öğretmek ise Neo'nun eğitiminin amacıdır, insanları baskı ve kaba kuvvetle değil, gerçek yanılsamasının verdiği haz ile elinde tutmayı ve sömürmeyi başaran yapay zekâ'ya karşı Morpheus ve şürekasının vadedebilecekleri gül bahçesi değil, sadece özgürlüktür. İlk yüz yüze görüşmelerinde Neo Morpheus'a kadere inanmadığını, çünkü hayatının kendi kontrolünde olmadığı düşüncesinin onu rahatsız ettiğini söyler. Halbuki bütün hayatı yapay zekâ tarafından idare edilmiş, kontrol altında tutulmuştur (irony of situation). Neo özgürlüğü seçer, ama diğerleri için bu seçimi yapmak kolay değildir. Her ne kadar gerçek gibi görünse de, alışkın olunan dünya görünüş ve düzenine benzese de Matrix insan özgürlüğünü kısıtlayan bir sistemdir,kontroldür. Gerçek dünya ise kasvetli ve çetindir. Bu durumda insanlar ye ne pahasına olursa olsun anarşizme göre insanlık onuru demek olan hürriyetlerini seçecek ve kurtarılmaya hevesli olacak, ya da Matrix'in onlara sunduğu ilüzyonu sömürülme ve köleleştirme pahasına kabul edeceklerdir. Bu seçimin zorluğunu bilen Morpheus Neo'ya çoğu insanın sisteme umutsuzca bağımlılıklarından ötürü onlara karşı koyacağı, Matrix'i korumaya çalışacakları uyarısında bulunur.

Anarşizm ile büyük benzerlik gösteren hatta bu yüzden çoğu kere eşanlamda kullanılan Nihilism'e göre de varolan sosyal, politik, dinî, vs. kurumların ortadan kaldırılması gereklidir. Matrix'teki tüm bu kurumlar bir kandırmacanın parçasıdırlar; dolayısıyla yok edilmelidirler. Neo'nun Choi'ya satacağı kaçak bilgisayar disklerini Jean Baudrillard'ın Taklit ve Hayaller (Simulacra and Semidation)

adlı eserinin nihilizim hakkında olan bölümüne (On Nihilism) saklaması bir tesadüf olmasa gerek. Neo filmin sonunda yaptığı telefon konuşmasında kuralsız, kontrolsüz, hudut veya sınırlamaların olmadığı, nihilistik dünya özlemini dile getirir.

Matrix'te Darwin'in evrim kuramının çarpıtılıp değişik bir bakış açısıyla yeniden değerlendirildiğinden daha önce bahsedilmişti. Öyle görünüyor ki, film Darwin'in evrim teorisinden ziyade, Nietzsche'nin evrim üzerine görüşlerini benimsemiş. Nietzsche doğal seleksiyonun neticesinde yani zayıf olanların elenmesiyle, isan türünün sonunda üst-insan soyu (race of supermen) meydana getireceğine inanıyordu. Nietzsche'ye göre bu soy sadece fiziksel açıdan değil, aynı zamanda karakterlerinin sağlamlığı, ahlâkî değerleri ve erdemleriyle de üstün olacaktır. Nietzsche, asilce savaşacak kadar güç ve cesaretten yoksun, ahlâkî zaafları olan, pasif ve hedonist insanların elenmesinden yanaydı. Yapay zekâ ile asiller arasında yapılan mücadele filmin doğal seleksiyonudur. Bu mücadele sonucu gerçeklerin ağırlığını kaldırabilecek güçte erdemli ve onurlu insanlar varlıklarını sürdürecek; Sanal dünyaya bağımlı olan zayıf karakterdeki insanlar ise elenecektir. Neo Nietzsche'nin üst-insan kalıbına uygun olarak hem fiziksel yönden kusursuz, hem erdemli, hem de üst-insan'a (superman'e) has özel yeteneklere sahiptir. Filmin sonunda süpermen gibi göklere uçması da bunu gösteriyor.

Filmin varoluşçu felsefeden de izler taşıdığı söylenebilir. Varoluşçu/egzitansiyalist felsefe de bireyin kayıtsız şartsız özgürlüğünü amaçlar. Varoluşçulara göre varolma özden önce gelir. Yani insan kendi özünü kendi belirler; bir korkağı korkak, bir kahramanı kahraman yapan kendileridir. İnsan kendi tasarısıdır. Kişi özünü yaratmak için içindeki potansiyeli fark etmeli ve ortaya çıkarmalıdır. Neo uzun bir süredir sun'î rahim içinde bedenen, sanal dünyada ise zihnen varolmasına karşın özünü gerçek dünyaya geldikten sonra bulur. Nitekim Kâhin'e giderlerken Neo bir restoranı göstererek orada yemek yediğini, oranın güzel makarna yaptığını, daha bir sürü bu tip gerçekte hiç olmamış hatıraları olduğunu söyler ve bunun anlamını sorar. Trinity ise cevaben "Matrix sana kim olduğunu söyleyemez" der. Çünkü Matrix'te kişilerin hayatları

istenildiği şekilde manipüle edilebilmesine rağmen, kişinin özü ancak kendi tasarısıdır ve buna yapay zekâ bile müdahale edememektedir. Henri Bergson ismiyle özdeşleşmiş olan Sezgiciik'in de filmin yararlandığı felsefî akımlar arasında olduğunu görebiliriz. Henri Bergson'a göre sezgi gerçeği bilme yetisi, bilgi ise kendi bilincine varma içgüdüsüdür. Bu yüzden Kâhin seçilmiş kişi olmanın âşık olmak gibi içgüdüsel bir bilgi olduğunu belirtir. Filmde yine Bergson'a ait olan zamanın göreceliliği kuramından da yararlanılmış. Bergson'a göre zaman insanların yarattığı bir kavramdır, zamanı takvim, saat gibi yollarla ölçmek veya sınırlamak boş bîr çabadır ve her birey zamanı kendine göre algılamaktadır. Gerçekten de zamanı bu şekilde ölçmek yanıltıcı olabiliyor. Mesela 2000 yılına gireceğimizi düşünürken aslında eski Roma takvimine göre 2753, Musevi takvimine göre 5760, evrensel takvime göre 290.091.200.500.000.000 yılına gireceğiz. Ma'mafîh Morpehus Neo'ya "1999 senesi olduğuna inanıyorsun, fakat aslında 2199'a yakın bir tarihteyiz. Hangi senede olduğumuzu söyleyemem, çünkü açıkçası bilmiyoruz" der. Filmi ilginç yapan taraflarından birisi de Post-modernist yaklaşımlar taşıması. Modernistlere göre hayat kaotiktir, ama düzenin sağlanabilmesi mümkündür. Postmodernistler ise düzenin geri kazanılabileceğine inanmazlar. Neo ve ekibi mevcut sanal düzenin yıkılıp yeni bir düzen kurulacağı umudunu taşımakla birlikte, yeni düzenin asla yapay zekânın egemenliğinden öncekine benzemeyeceğini, sanal düzenden daha zor, çekilmez ve kaotik olacağını bilmektedirler. Bu bakımdan filmin post-modernizme daha yakın olduğu muhakkak. Öte yandan film, post-modernizmintemel sorusu olan gerçeği de sorgulamaktadır. Filmin başlarında Neo'nun evinde gördüğümüz Jean Baudrilard'ın düş ile gerçeğin değerlendirmesini yaptığı kitabı Simulacraand Semulation'ın da ortaya koyduğu gibi post-modernizmde imajlar, ikonlar ve simgeler temsil ettikleri gerçeklerden daha fazla önem kazanmıştır. Hatta temsil ettikleri gerçeklik artık varolmamaktadır. Matrix’in kendisi imaj, ikon ve yansımalardan ibarettir ve artık temsil ettiği dünyanın yerinde kasvetli bir çöl uzanmaktadır. Post-modernizm tüketici toplumu da sorgular. Ancak filmde insanlar birşeyler tükettiklerini zannederlerken aslında kendileri bir tüketim maddesi, enerji elde edilen piller haline gelmişlerdir. Post-modernizm hayatın bir kolaj olduğunu iddia eder.

Buna benzer bir şekilde film de çeşitli edebî, felsefî akımlar ve eserlerden oluşturulmuş bir kolaj niteliği taşımakta.

Film edebî ve felsefî açıdan bu kadar yoğun olmasına rağmen bir takım zaaflara da sahip. Söz gelimi Cypher'ın operatör Tank'ın yardımı ve kendisini fişleyecek birisi olmadan nasıl Matrise geçip Ajan Smith ile pazarlığa oturduğu; bunu başarsa bile pazarlık sırasında nasıl olup da Nebuchadnezzar tayfasından birinin dikkatini çekmediği bir muamma. Morpheus'un yardımına gelen Trinity ve Neo'nun açtığı yaylım ateşinde nasıl vurulmadığı da ayrı bir merak konusu. Asansörün patladığı sahnede daha önce Trinity ve Neo'nun mahvettiği kolonlar ise sapasağlam görünüyor. Filmin en önemli paradoksu ise Zion hakkında. Zion kurtarılmış insanların yaşadığı, gerçek dünyada yer alan bir şehirse nasıl bir bilgisayar giriş kodu oluyor?

Filmin sorguladığı meselelere gelince, filmin, temel meselelerinden birisi kişinin kendisini kalıplaşmış düşünce ve önyargılardan kurtarması, zihnini serbest bırakması. Nitekim Neo mücadelesi sırasında zihnini serbest bıraktığı ölçüde başarılı oluyor. Filmin irdelediği diğer bir konu akıl ve ruh ayrımı. Bilimde ruhun varlığı (parapsikoloji gibi bilimselliği tartışılır dallar dışında) kabul edilmezken, mistik alanlarda ruhun akıldan üstün tutulduğu görülür. Filmde seçimin akıldan yana kullanıldığını söyleyebiliriz. Doğu mistisizminde ruhun bedenden ayrılıp, beden olmaksızın hareket edebildiği varsayımı, filmde aklın bedenden ayrılıp Matrix'e gitmesi şeklinde ortaya çıkıyor. NeoMorpheus'a sanal ortamda ölürse, gerçekte de ölüp ölmeyeceğini sorduğunda Morpheus ona bedenin akıl/zihin olmadan yaşayamayacağını söyler. Buradan da filmin akıl ve ruhu "akıl/zihin" adı altında bir tuttuğu çıkarılabilir. Filmde akıl yoluyla fiziksel güçlükleri aşabilme olasılığı üzerinde fazlasıyla durulması toy gençlerin rağbet ettikleri % 100 düşünce gücü, pozitif düşünce gibi isimlerle piyasaya çıkan kitapları çağrıştırıyor. Filmin vurguladığı en önemli çelişki ise düş ile gerçek arasındaki ayrım. Matrix hoş olanı, duyulara hitab eden güzellikleri, kanıksadığımız realiteleri kurtulunması gereken bir aldatmaca ve ilüzyon; acı verici olanıysa aklı selim insanların seçmesi gereken gerçekler olarak

yansıtmış. Ajan Smith’in de kastettiği gibi, biz insanlar müspet olanın ardında menfilik arayan türde mahluklarız. Bizler için mutlak mutluluk ancak hayal, acı ise salt gerçektir. İlk yapılan ütopik Matrix’in değiştirilip acı ve olumsuzluklarla çeşnilendirilerek tekrar yazılmasının nedeni de budur. Mavinin sakinleştirici, teskin edici; kırmızınınsa kışkırtıcı bir renk olduğu göz önüne alınmış olsa gerek, düş ile gerçek arasında yapılacak seçim kırmızı ve mavi hap seçimi olarak sunulmuş. Bu seçim aşaması tıpkı Robert Frost'un "The Road Not Taken" (Gidilmeyen Yol) adlı şiirindeki seçimi gibi. Frost iki ayrılan yol sapağında daha az kullanılmış olan yolu seçer: "*Koruluktan, yol ikiye ayrıldı, ve ben daha az kullanılmış olan yola saptım. Ve bu bütün farkı yarattı.”*

Neo da mavi hapı alarak bildiği yola gitmektense, kırmızı hapı seçerek daha önce çok az insanın geçmiş olduğu yola girer. Zaten Trinity ve arkadaşları onu arabalarına aldıkları zaman da aynı seçimi yapar. Switch alternatifleri netlikle ortaya koyar: "bizim yolumuz ya da otoyol!" Burada kullanılan otoyol benzetmesi AC/DC'ye ait "Highway to Hell (cehenneme giden otoyol) isimli parçaya bir gönderme gibidir. Trinity'nin de dediği gibi otoyolun nereye gittiği bellidir ve öteki yol denenmeye değerdir. Nitekim Neo da seçimini bilmediği yoldan yana kullanır. Morpheus'un belirttiğine göre Kâhin’in işlevi sadece Neo’ya doğru yolu bulmasında rehberlik etmektir. Peki doğru yol nedir? “Tao” insanların içsel dinginlik ve uyuma ulaşması için takip etmesi gereken en doğru yol demektir. Hristiyan öğretisinde ise biri cennete, öteki cehenneme giden iki yol vardır. Morpheus Neo'ya yolu bilmekle yolu yürümenin farklı olduğunu söyler. Ama asıl farkı yaratan bilmediğimiz yolda yürümek olsa gerek...

* Bu makale ÜLKE Dergisi’nin Aralık 1999 sayısından (41. Sayı) alınmıştır.